



SPIDERS

FOCUS
HOME INTERACTIVE

⚠ ADVERTENCIA: Antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE:

CONTROLES	3
INTERFAZ	4
COMBATE	5
DESARROLLO DEL PERSONAJE	6
CREACIÓN DE OBJETOS	7
MISIONES	7
GARANTÍA	8
ASISTENCIA TÉCNICA	8
CRÉDITOS	9

CONTROLES



INTERFAZ

EN COMBATE:



1. Barra de vida (roja) // Barra de magia (azul) // Barra de experiencia (amarilla)
2. Atajos para usar un objeto o lanzar un hechizo rápidamente. Los atajos pueden personalizarse en el menú táctico
3. Minimapa.

MENÚ TÁCTICO

El menú táctico conforma el núcleo del sistema de combate y te permite usar tus poderes y objetos o dar órdenes a tus compañeros en combate. Para abrir el menú táctico, pulsa **LB**.



PODERES: Se pueden reasignar los atajos de cada poder en cualquier momento, accediendo al menú táctico y pulsando **LB**. El menú táctico también te permite activar directamente una habilidad, como sanarte, por ejemplo.

ÓRDENES: Esta sección del menú sirve para ajustar el comportamiento en batalla de tus compañeros.

COMBATE:

Para sobrevivir a las duras pruebas que te esperan, deberás dominar las diversas técnicas de combate y usarlas sabiamente.

Para cambiar de modo de combate, pulsa **RB**.

LUCHA:



Este modo está especializado en armas de dos manos: espadas grandes, hachas pesadas y martillos de guerra. Es una técnica ideal para luchar contra enemigos aislados pero duros. Pulsa **X** para infligir daño rápidamente a tu contrincante. Sin embargo, si te rodea el enemigo, elige un ataque circular y pulsa **Y** para golpear a varios adversarios a la vez. Mantén pulsado **Y** para asestar una serie de golpes devastadores. Cuando te ataquen, pulsa **RT** para bloquear con tu arma. Bloquear en el último momento no solo te protege del ataque, sino que te permite contraatacar instantáneamente. Mantén pulsado **RT** para moverte mientras te enfrentas a tu oponente. Finalmente, usa **B** repeler a tus enemigos y romper su guardia con un golpe desestabilizador.

Cada uno de los tipos de armas que se pueden usar en el modo de lucha tiene sus propias características.



Espadas: las más rápidas de entre las armas de dos manos.



Hachas: Más lentas que las espadas, cuentan sin embargo con mayores posibilidades de asestar golpes críticos.



Martillos: Son las más lentas de todas las armas de dos manos, pero tienen una mayor probabilidad de interrumpir ataques y así desestabilizar a los oponentes y romper sus escudos.



MERODEO:

Este modo te permite usar dos armas a la vez. Aunque no golpearás con tanta fuerza como con un arma de dos manos, lo harás con mayor rapidez.

Al igual que el modo de lucha, el de merodeo consta de dos tipos de ataque. Mantén pulsado **Y**, para encadenar una serie de golpes mortíferos. Por desgracia, en este modo el bloqueo es menos efectivo. Pulsa **B**, para saltar hacia atrás y esquivar los ataques. Intenta esquivar en el último instante para lanzar automáticamente un poderoso contraataque. Aún más: pulsar **L** te permite usar el sigilo para ocultarte entre las sombras y moverte con rapidez y discreción. Cuando se activa el sigilo, puedes tomar a tus enemigos por sorpresa, aumentando considerablemente el daño. Adapta tu modo de combate a la situación: no dudes en usar **RB** para alternar entre los modos de lucha y combate, incluso en plena batalla.



PIROMANCIA:

En su aventura, un demonio de fuego poseerá a Vulcan y le dotará de poderes pirománticos. Esta poderosa magia puede usarse en cualquier modo de combate.

Puedes usar este poder de muchas maneras: encendiendo tu espada para que tus ataques cuerpo a cuerpo sean aún más destructivos, invocando espíritus de fuego como escudos contra tus enemigos o lanzando devastadoras bolas de fuego que acabarán con todo a su paso... Pero ten cuidado: los poderes de piromancia gastan puntos de magia. Por suerte, tu magia se regenera automáticamente con el tiempo. Para lanzar un hechizo de fuego, selecciónalo en el menú táctico o asígnale un atajo.



ATAQUE A DISTANCIA:

Mientras dispongas de flechas, podrás usar tu ballesta para atacar a distancia a tus enemigos. Para disparar la ballesta, selecciónala en el menú táctico o asignale un atajo.



TRAMPAS:

Recuerda que Vulcan es jefe de artificieros en los Espadas Libres, con lo que podrás colocar trampas en el suelo que tomen a tus adversarios por sorpresa. Si están vacías, podrás recuperarlas y volver a usarlas más adelante.

Recuerda también que para usar tanto la ballesta como las trampas dependerás de un número limitado de componentes y objetos. Sin embargo, podrás crear nuevos objetos gracias al sistema de creación del juego. Encontrarás más información al respecto en la sección «Creación de objetos» de este manual.

DESARROLLO DEL PERSONAJE

En este juego podrás mejorar a tu personaje desarrollando sus habilidades y características. Para hacerlo, pulsa . Completando misiones, y tras cada victoria en combate, conseguirás experiencia con la que irás subiendo de nivel. Cada vez que subas de nivel, obtendrás 2 puntos de habilidad y 1 de rasgos que podrás gastar en este menú.



HABILIDADES:

Los puntos de habilidad te permiten mejorar tus habilidades en las tres técnicas de combate: lucha, merodeo y piromancia. Cada habilidad puede mejorarse hasta tres veces. Cuantos más puntos gastes en una técnica de combate, más progresarás en ella. Empezarás como novato y avanzarás hasta amateur, experto y, finalmente, maestro. Cuando accedas a un nuevo rango, podrás gastar tus puntos para conseguir nuevas habilidades. Pero ten cuidado. Las habilidades que elijas tendrán un gran impacto sobre tu comportamiento en combate.



RASGOS:

Los puntos de rasgos sirven para desarrollar características específicas de tu personaje, tales como cantidad de vida, reserva de magia o carga máxima. Ten los rasgos muy en cuenta, ya que son esenciales para fortalecer a tu personaje. Recuerda que los rasgos solo pueden desbloquearse tras cumplir ciertos requisitos.



EQUIPAMIENTO:

Otra forma de mejorar las habilidades de tu personaje es usar un equipamiento mejor o mejorar el que ya tengas. Conseguirás más equipamiento en la forja como recompensa por las misiones que completes, o buscando en los cadáveres de tus enemigos. También puedes mejorarlo usando ciertos componentes. Con ellos podrás modificar tu espada para que cause más daño, o mejorar tu armadura para resistir mejor los golpes.

Usa en el menú correspondiente para mejorar piezas o equiparlas.

CREACIÓN DE OBJETOS

Tanto explorando los escenarios como buscando en los cuerpos de tus enemigos derrotados, encontrarás objetos con los que podrás mejorar tu equipamiento o crear consumibles y nuevos componentes. Pulsa para abrir el menú de creación de objetos.



EQUIPAMIENTO:

Para sobrevivir en el mundo de Vertiel deberás reforzar tu equipamiento. Al mejorar tu armadura y tus armas, no solo personalizarás tu apariencia, sino también tus habilidades y tu estrategia de combate. Por ejemplo, podrás maximizar el daño en detrimento de tu propia seguridad, o maximizar tu defensa y tu regeneración natural de salud.



CONSUMIBLES:

En Bound by Flame usarás muchos consumibles: pociones de salud, pociones de magia, flechas para tu ballesta o trampas. Si tienes suficientes componentes, podrás crearlos en cualquier momento en su menú correspondiente.



COMPONENTES:

Si para mejorar tu equipamiento o hacer una poción te falta algún componente, puedes crearlo. Imagina, por ejemplo, que no tienes suficiente sangre corrupta como para crear una poción de salud. Puedes crear el componente usando 10 monedas de oro. Además, el oro te permitirá crear componente básico, necesarios para crear componentes y consumibles más avanzados.

MISIONES



MISIÓN PRINCIPAL:

La misión principal tiene ciertos objetivos que se resumen en el diario que encontrarás en el menú de juego. También se muestran en amarillo en el mapa.



MISIONES SECUNDARIAS:

Durante tu aventura, diversos personajes te pedirán ayuda. Son misiones opcionales, pero te aportarán valiosas recompensas. Pero ten cuidado: si avanzas demasiado rápido, podrías pasar por alto alguna de ellas. Al igual que con la misión principal, los objetivos de la misión secundaria se resumen en el diario y se muestran en el mapa, en blanco.

GARANTÍA

NOMBRE DEL PRODUCTO: Bound By Flame

Focus Home Interactive garantiza hasta noventa (90) días desde la fecha de compra del producto que el método de grabación en el que se suministra el producto está exento de defectos latentes y errores de fabricación bajo condiciones normales de uso (excluyendo negligencia, abuso o uso incorrecto).

En caso de que el método de grabación resulte defectuosos dentro de este período, Focus Home Interactive garantiza, a su criterio, reemplazar el producto (siempre que el producto lo siga fabricando Focus Home Interactive) o a suministrar un producto de valor igual o inferior bajo las condiciones descritas a continuación.

Para poder cambiar el producto, debe enviarlo en su embalaje original (los gastos de envío corren a cargo del cliente), adjuntando el ticket de compra original, una descripción del problema y su dirección completa y detalles de contacto al departamento de asistencia técnica de Focus Home Interactive.

Le recomendamos enviar el paquete por correo certificado a la dirección siguiente:

**Focus Home Interactive, Support Technique,
100 avenue du général Leclerc,
93692 PANTIN CEDEX - FRANCE**

AYUDA TÉCNICA

Si encuentra alguna dificultad al instalar o manejar Bound By Flame, contacte con nuestro departamento de asistencia técnica vía correo electrónico (servicio en inglés o francés):

Email: support@focus-home.com

Tel: +33 (0)1.48.10.75.95 (Lunes a Viernes, de 9:00 a 13:00 GMT).

Por favor, aporta tanta información como puedas a nuestro equipo de asistencia técnica, sin olvidar el título del juego, el tipo de problema y cuándo se da el problema.

CRÉDITOS

SPIDERS

Executive Producer
Jehanne Rousseau

Administrative Manager
Caroline Pierini

Project Manager
Walid Miled

Junior Assistant Project Manager
Jérémy Boistiére

Technical Direction
Wilfried Mallet

Lead Programmer
Julien Le Corre

Engine Programming
Tarik Belabbas
Romain Blanchais
Florent Isaia
Guillaume Munier-Richard
Mathieu Simon
Guillaume Werlé

Junior Programmers
Xavier Benoit
Robin Bergère
Guillaume Burlot
Guillaume Giusiano
Charlotte Lafage
Antoine Serre
Julien Tran

Art Direction
Julien Briatte
Nicolas Jeannot

Concept Art
Camille Bachmann
Daniel Balage
Alexandre Chaudret

3D Artists
Julien Blanc
Pierre-Dante Delboulle
Anthony Elicki
Karim Eltamer
Mathieu Gasperin
Luter Ionov
Anthony Lacroix
Hervé Nedelec
Julien Reliat

Special Effects
Charles Vernier

Junior Artists
Hakim Tekki
Julien Payen

Cutscene direction
Alexandre Chaudret

Introduction cutscene direction
Camille Lallement

Game User Interface
Stéphane Arson

Additional Game User Interface
Alexandre Chaudret
Walid Miled

Lead Animation
Arnaud Beaume

Animation
Bruno Millas
Arthur Munoz
Peggy Portal

Junior animators
Florian Lebordais

Lead Game Design
Stéphane Versini

Lead Level and Quest Design
Sébastien Di Ruzza

Level and Quest Design
Olivier Neumayer
Romain Wiart

Lead Sound Design
Sylvain Prunier

Music
Olivier Derivière

Additional music
Markus Schmidt

Songs Performer
Iré (iremusic.com)

Music integration assistant
Adrian Benyamina

Script-writing and dialogue
Ghislain Masson
Olivier Neumayer
Jehanne Rousseau

Junior QA
Eric Capo

Testing
Jérémy Boistiére
Yann Leparquois

FOCUS HOME INTERACTIVE

Managing Partner

Cédric Lagarrigue

Marketing

Thomas Barrau
Anne-Sophie Vernhes
Tristan Hauvette
Xavier Assémat
Adrien Rotondo
Sandra Mauri
Anthony Rebouh
Nicolas Weil
Thibault Chuffart

Game Production

Luc Heninger
Mohad Semlali
Nathalie Phung
Thierry Ching
Florent D'Hervé
Théophile Gaudron
Maxime Béjat
Mickaël Garimé

Quality Assurance

Ugo Ribaud
Marie-Thérèse Nguyen
Alexandre Kapusta
Guillaume Collin
Kévin Moutou
Camille Bizet
Nicolas Cheng
Laura Forget
Paul Fiat
Jérémya Foret
Sébastien Montagné
Xavier Sanson
Maxime Sauvage
Youssef Abdelmoumen

Press Relations

Marie-Caroline Le Vacon

Business & Sales Managers John Bert

Aurélié Rodrigues
Aline Janzekovic
Vincent Chataignier
Yann Le Guellaut
Stéphanie Olbé
Vincent Duhnen

Graphic designers

François Weytens
Manon Lestrade

Media & Video producers

Stéphan Le Gac Savoye
Camille Lallement
Maxime Guémon

Web designers

Jean-Michel Hellendorff
Damien Duca
Dimitri Robert

Technical Support

Jean-Joseph Garcia
Gildas Souka
Nicolas Dieppedalle

Accountancy - Company management

Nathalie Jérémie
Adrien Bro
Florette Nsele
Stéphane Figon
Maureen Bolger
Areski Ouazir
Lasconie Lukusa M.

Chief Financial Officer

Deborah Bellangé

President

Jean-Pierre Bourdon

Big Wheels Studio

Voiceworks Production
Toneworks GmbH

Production Big Wheels

Frédéric Devanlay

Project Management & Art direction

VoiceWorks Production
Douglas Carrigan

Project Management & Art direction

Toneworks GmbH

Lars Cartensen
Mathias Geissler
Stephanie Kirchberger
Antje Roosch

US voice Actors

Paul Bandey
Christina Batman
Geoffrey Batman
Andy Chase
Leslie Clark
David Coburn
Robin Atkin Downes
Gideon Emery
David Gasman
Peter Hudson
Saul Jephcott
Sharon Mann
Tom Morton
Doug Rand
Scott Thrun
Kim Tibury
Allan Wenger
Hester Wilcok

German voice Actors Achim Buch

Anne Moll
Bertram Hiese
Björn Gebauer
Christian Rudolf
Christos Topulos
Ingo Abel
Jens Wendland
Jürgen Holdorf
K.-H. Möller
Marie Biermann
Martin Sabel
Merete Brettschneider
Michael Bideller
Patrick Elias
Rasmus Borowski
Robert Missler

Rüfdiger Schulzki

Saskia Brzyszczyk
Sonja Szylowicki
Sven Dahlem
Svenja Pages
Tanja Dohse
Till Huster
Uli Plessmann
Wolf Frass
Wolfgang Berger

Special Thanks :

Mael Lecrubier
Morgane Ah Kong,
Clément Bosqué,
Marie-Pierre Gariel,
Vanessa, Ludovic, Éliasa, Martine, Célia &
Julien Jeannot,
Hang & Alexandre Munier-Richard,
Eléonore Versini,
Marie Van Der Marlière,
Laure Renouard,
Yoann Vatieur,
Galadrielle Steiner,
Laurent Szczepanski

PhyreEngine™ Team for their support.

Play Testers

Antoine Falligan
Julien Frontil
Yann Leparquois
Florent Maillard
Amélie Maurin
Stanislas Tirou



©2014 Spiders Studios and Focus Home Interactive. Bound By Flame is developed by Spiders Studios and published by Focus Home Interactive. Bound By Flame and its logo are trademarks or registered trademarks of Spiders Studios. NVIDIA and PhysX, both stylized and non-stylized, are trademarks or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Copyright 2014 NVIDIA Corporation. Dolby and the double-D symbol are registered trademarks of Dolby Laboratories.